



« La révolte des Boxers »

### **Effectifs**

Le camp « Boxers » dispose de :

- 3 colonnes de 10 combattants ;

- d'un Canon :

Le joueur boxeur jette 1d6 en début de chaque tour et il peut faire rentrer le canon s'il tire un « 6 » au premier tour, un 5 ou 6 au deuxième, etc.

- d'un tonneau de poudre :

Le joueur boxeur jette 1d6 en début de chaque tour et il peut faire rentrer le tonneau de poudre s'il tire un « 6 » au premier tour, un 5 ou 6 au deuxième, etc.

- deux échelles.

Le camp « européen » dispose d'un détachement d'une dizaine d'hommes maximum et d'une mitrailleuse.

### **Déploiement**

Si aucun scénario spécifique n'est joué, les troupes européennes se placent en première sur la table de jeu puis chaque colonne boxers entre à tour de rôle par un coin de table tiré de manière aléatoire mais à au moins 20 centimètres des Européens.

### **Barricades**

Le « défenseur » dispose de 6 barricades à placer sur la table avant que l'attaquant ne se déploie.

## TOUR DE JEU

1. Détermination du nombre de points d'action
2. Ralliements
3. Localisations et mouvements
4. Tirs
5. Corps à corps

### Points d'action

Chaque joueur jette 2d6 ou 1d6 si le groupe est sans chef et retranche 1 point par figurine éliminée depuis le début du jeu (maximum -5). Le score obtenu indique le nombre de points d'action (PA) dont il dispose pour la phase en cours. Une partie ou la totalité des PA peut être consommée comme bonus de ralliement ; les PA restants sont utilisés en séquence de mouvements.

\*Détachement : C'est un ensemble d'éléments ayant le même mode d'action (tous avec ou tous sans marqueur de mouvement), chaque élément devant être situé à 5cm ou moins d'un autre élément du même détachement en début de séquence de mouvement. En termes de points d'action, les coûts sont identiques pour activer un détachement ou pour activer un élément seul. Un élément identifié par un marqueur de moral ne peut pas faire partie d'un détachement.

### Ralliements

Chaque joueur jette 1d6 pour chacun de ses éléments identifiés par un marqueur jaune ou vert, indiquant une défaillance de moral du fait d'un précédent combat.

**Modificateurs** (cumulatifs mais la correction est de +2 maximum) :

- 1 si troupe irrégulière
- 1 si cloué au sol (identifié par un marqueur vert)
- +1 par PA dépensé (2 maximum)
- +1 si troupe régulière
- +2 si fanatique

S'il obtient **4 ou plus**, le test est réussi et le marqueur jaune est retiré s'il était jaune (l'élément peut agir normalement) ou est changé pour un marqueur vert s'il était vert. En cas d'échec l'élément passe d'un marqueur jaune à vert. S'il était déjà vert, l'élément fuit vers le bord de la table le plus près et il est éliminé. Un jet de 1 non-modifié au dé est toujours un échec.

- Un élément identifié par un marqueur jaune (stoppé) ne peut pas effectuer de déplacement rapide et tir avec pénalité mais il peut se défendre.
- Un élément identifié par un marqueur vert (cloué au sol) ne peut ni tirer ni bouger. En cas de contact/charge, l'élément est éliminé immédiatement.

## Localisations

Un élément doit d'abord localiser son adversaire avant de pouvoir le charger si celui-ci n'a pas tiré. Pour cela, le joueur jette 1d6 et doit obtenir :

**3 ou +** pour localiser un adversaire à découvert

**4 ou +** s'il est dans un abri léger (végétation, etc.)

**6 ou +** s'il se trouve dans un abri dense (bâtiment, barricades, etc.)

**Modificateurs** (cumulatifs) :

+1 au dé si plusieurs éléments reliés à l'adversaire par une ligne de vue

+1 si l'adversaire est identifié par un marqueur de mouvement

+1 s'il se trouve à 20cm ou moins de l'observateur le plus proche

S'il réussit, la charge peut être déclarée.

### Important

- Une seule tentative par élément adverse est autorisée par tour de jeu, quel que soit le nombre d'observateurs susceptibles de le localiser.

- Un soldat peut tenter de localiser plusieurs adversaires au cours d'une même phase de jeu.

- La localisation n'est pas réciproque.

### Influence du terrain

- la LDV est coupée si elle traverse une portion de couvert dense (bâtiment, ruines), ou si elle traverse de part en part une zone de couvert léger (taillis, incendie, etc.).

- deux éléments séparés par une portion de couvert dense peuvent se localiser seulement s'ils occupent cette même zone.

- un élément déclaré en bordure d'une zone de couvert dense peut localiser ou être localisé par un adversaire situé à l'extérieur et face à cette bordure.

- deux éléments séparés par un obstacle linéaire haut (mur, haie, barricade) peuvent se localiser seulement si au moins l'un d'eux est déclaré contigu à l'obstacle. Les murets et les clôtures ne bloquent pas la LDV.

- Deux éléments séparés par une différence de hauteur peuvent se localiser seulement si l'un d'eux est en bordure de crête.

## Mouvements

En cours de jeu, un élément ou un détachement est caractérisé par son mode d'action. Il est soit en déplacement rapide, soit immobile, soit « rampant ». Le terme « rampant » veut dire que l'élément ou le détachement fait tout pour progresser en prenant le moins de risque possible.

- **En déplacement rapide**, l'élément ou le détachement est identifié par un marqueur de mouvement placé sur le jeton, ou auprès de la figurine. Il peut avancer de 1d6+10 cm maximum quelle que soit la nature du terrain traversé.

- **S'il reste immobile ou s'il « rampe »**, l'élément ou un détachement n'est pas identifié par un marqueur de mouvement. En rampant, il ne peut bouger que de 1d6cm maximum quelle que soit la nature du terrain traversé. S'il déplace un détachement, le joueur jette un seul dé pour l'ensemble des éléments qui le composent.

En séquence de mouvement, le joueur peut activer chacun de ses éléments ou un détachement dans l'ordre de son choix, dans la limite des PA disponibles. S'il ne dispose d'aucun PA, le joueur ne peut donc entreprendre que des actions gratuites.

Les actions possibles et leurs coûts en PA sont les suivants :

- **gratuit** pour déplacer rapidement un élément ou un détachement déjà en déplacement rapide (et donc identifié par un marqueur adéquat), le marqueur de mouvement est conservé ;

- **gratuit** pour laisser immobile un élément ou un détachement sans marqueur de mouvement ;

- **1 PA** pour immobiliser un élément ou un détachement en déplacement rapide ; le marqueur de mouvement est simplement retiré ;

- **1 PA** pour faire « ramper » un élément ou un détachement sans marqueur de mouvement ;

- **2 PA** pour faire « ramper » un élément ou un détachement en déplacement rapide ; le marqueur de mouvement est donc retiré ;

- **1 PA** pour déplacer rapidement un élément ou un détachement sans marqueur de mouvement, l'élément reçoit alors un marqueur de mouvement ;

- **1 PA** si l'élément ou le détachement tente de venir au contact d'un adversaire ;

- **1 PA** si l'élément ou le détachement quitte une zone définie comme couvert léger ;

- **2 PA** si l'élément ou le détachement quitte une zone définie comme couvert dense ;

Le joueur désigne le ou les éléments activés, et annonce le type d'action choisi avant de jeter le dé déterminant la distance d'un éventuel déplacement. Il ne peut revenir sur sa décision à l'issue du jet de dé.

Les coûts sont cumulatifs. Par exemple, il coûte 3 PA pour déplacer rapidement hors d'un abri dense un élément ou un détachement précédemment immobile.

### Influence du terrain

Un élément ou un détachement ne peut pas pénétrer dans une zone de couvert et la quitter au cours d'un même déplacement. Pour franchir un obstacle linéaire (mur, haie, barricade, etc.) il doit être parvenu au pied de l'obstacle à l'issue de la précédente séquence de mouvement. Lorsqu'un élément évolue dans une zone de couvert, le joueur doit spécifier sans équivoque à son adversaire si le

déplacement s'achève à l'intérieur, en bordure ou à l'extérieur de cette zone. Attention, une zone de couvert est définie par sa surface au sol.

Un élément de couvert dense doit être « clôturé », « fermé » pour être considéré comme une zone. Par exemple, une maison est considérée comme une zone de couvert dense mais pas une barricade qui n'offre pas de couvert dense au-delà du parapet.

### **Les échelles**

Deux éléments au moins doivent transporter une échelle et ne peuvent faire que cela pendant le tour. Ils sont considérés alors comme un détachement et peuvent avoir un marqueur de mouvement. Si une échelle est au sol, elle peut être ramassée mais les éléments ne peuvent plus se déplacer. Les éléments la transportant peuvent être pris pour cible.

Dès que l'échelle est en contact avec le mur, elle est directement dressée. Trois éléments peuvent être positionnés sur une échelle mais ne peuvent pas tirer.

Arrivé en haut de l'échelle au bout d'un tour, l'élément peut combattre normalement mais ne peut pas se déplacer en mode rapide. Il lui faudra une autre échelle ou un élément de décor pour qu'il puisse redescendre d'un toit.

### **Les portes**

Elles sont considérées comme fermées sauf indications contraires lors du déploiement. L'assaillant a plusieurs possibilités face à une porte fermée :

- attendre que le défenseur ouvre une porte pour X raison
- il peut la détruire (voir tonneau de poudre ou tir de canon)
- il peut l'attaquer avec un bélier.

### **Les béliers**

Ils peuvent être utilisés contre des portes mais jamais contre des murs. Un bélier peut être utilisé durant la phase de combat s'il atteint la porte durant le tour et qu'il reste au moins deux porteurs vivants.

### **Les canons**

Un canon peut se déplacer de 10 -1d6cm. Un canon ne peut pas être déplacé et faire feu dans le même tour.

### **Le tonneau de poudre**

Un élément doit transporter le tonneau et ne peut faire que cela pendant le tour. Il est considéré alors comme un détachement et peut avoir un marqueur de mouvement. L'élément le transportant peut être pris pour cible. Si l'élément est éliminé, un autre peut prendre sa place

## Tir

Les tirs peuvent s'effectuer tout azimut (les éléments n'ont pas d'orientation), les éléments ne peuvent tenter qu'un tir par tour de jeu.

Pour tirer, la ligne de vue d'un élément doit pouvoir le relier à un adversaire par son tir. Une figurine vise prioritairement l'adversaire localisé le plus proche sinon elle subit une pénalité au jet de dé pour toucher. Si plusieurs cibles potentielles sont à égale distance du tireur, celui est en droit de choisir

Le joueur mesure la distance séparant le tireur de l'adversaire ciblé et consulte la table de tir pour connaître le score à obtenir en fonction de l'arme utilisée.

distances de tir maximales en cm	10	30	60	90	120	+120
Fusil 1d12	2	4	6	8	10	12
Jingal 1d12	2	2	4	4	6	8
Pistolet 1d6	2	4	6	8		

### Modificateurs de tir (cumulatifs) :

+1 si tireur régulier

-1 si tireur identifié par un marqueur de mouvement (-2 si tir au fusil)

-1 si tireur stoppé (marqueur jaune)

-1 si tireur irrégulier

-1 si tir de fusil ou de canon déclassé

-1d4 en cas de tir sur une cible

-2 si tir à travers un nuage de fumée

-1 par artilleur tué

Si le joueur obtient **un score strictement inférieur** au score requis, le tir est sans effet. Un jet de 1 non-modifié au dé indique un accident de tir. Considérez l'arme comme inutilisable pour le reste de la partie.

S'il réussit (score supérieur ou égal), la cible est soumise à un jet de sauvegarde.

### Viser

Un élément peut viser s'il n'a pas bougé le tour précédent, qu'il est immobile durant le tour et s'il n'est pas chargé. Viser permet de tirer deux fois les dés et de garder le meilleur résultat.

### Tir défensif

Un élément ou un détachement peuvent tirer sur un adversaire avant de recevoir la charge.

### Mitrailleuses

Le tir est possible seulement si le tireur est sans marqueur de mouvement et que le pourvoyeur soit adjacent au mitrailleur. Une figurine ne peut pas tirer et faire fonction de pourvoyeur au cours d'une même séquence.

Le tir est centré sur un adversaire localisé ou non mais tous les éléments situés dans un rayon de 10cm autour de la figurine ciblée sont également susceptibles d'être atteints.

## Canon

Il faut 3 artilleurs pour faire fonctionner correctement un canon. Un malus de -1 sera appliqué chaque fois qu'un artilleur sera tué.

distances de tir maximales en cm	15	30	60	90	120	+120
Canon 2d6	2	4	6	8	10	12

Les artilleurs peuvent choisir un tir direct ou un bombardement chaque tour.

### Tir direct

Le tir est centré sur un adversaire localisé ou non. Toutes les figurines situées dans un rayon de 10cm autour du point d'impact sont également susceptibles d'être atteintes. Si un élément est derrière un obstacle, il ne peut être pris pour cible uniquement s'il est contre celui-ci sinon on considère un tir sur obstacle.

### Tir sur un obstacle ou explosion

Une porte ou un mur peuvent être pris pour cible. Dans ce cas, le joueur jette 2d6 et doit faire un score égal ou supérieur à la résistance de l'obstacle pour espérer l'endommager.

**4+** pour une porte

**6+** pour une barricade

**8+** pour un mur

Le score obtenu moins la difficulté représente le nombre de points de dégâts infligés à l'obstacle. Si le différentiel est d'au moins 5 points en un seul jet, un incendie se déclare.

### Domage maximum avant destruction/démolition

**6** pour une porte

**8** pour une barricade

**10** pour un mur

Dès qu'un obstacle n'a plus de point de résistance, il explose ou s'écroule et reste en l'état pour le reste la partie.

### Bombardement

Les artilleurs peuvent décider de bombarder un bâtiment de manière aléatoire. Ils choisissent un point d'impact et s'ils réussissent leur tir, ils jettent 1d4 qui indique l'orientation à gauche, à droite, en avant ou en arrière du point d'impact puis 2d6cm pour la déviation.

### Les tonneaux de poudre

Dès que le tonneau est contre un mur, le joueur jette 1d6 :

**1** le tonneau explose et blesse toutes les figurines dans les 10cm.

**2** le tonneau n'explose pas et la charge est définitivement perdue.

**3-5** le tonneau explose mais il faudra au moins un tour complet supplémentaire pour que le trou soit agrandi par au moins une figurine adjacente.



**6** le tonneau explose faisant un trou suffisamment gros pour que des éléments puissent s'y engouffrer.

## Sauvegarde

Si le tireur obtient un total supérieur ou égal au score pour toucher, le tir est ajusté avec succès et son adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde.

Il jette 1d8 et doit obtenir :

**5 ou +** s'il a subi un tir de fusil

**6 ou +** pour un tir de pistolet ou pour un mitraillage

**7 ou +** s'il s'agit d'un tir direct de mitrailleuse (une seule cible) ou d'une explosion

**Modificateurs** (cumulatifs) :

**+1** au dé si la cible bénéficie d'un couvert léger

**+2** si elle est en abri dense

**-1** si la cible est identifiée par un marqueur de mouvement

- **S'il échoue**, le combattant est tué ou grièvement blessé et la figurine est éliminée.

- **s'il réussit**, l'élément est simplement stoppé et reçoit un marqueur jaune qui remplace un éventuel marqueur de mouvement. S'il était déjà stoppé, il devient cloué au sol et reçoit un marqueur vert à la place du marqueur jaune. S'il était déjà cloué au sol, il rompt le combat et est éliminé.

**Précision** : un seul jet de dé par camp est requis si plusieurs éléments sont touchés simultanément (par un mitraillage ou une explosion) mais les modificateurs s'appliquent individuellement.

### Influence du terrain

Les bâtiments, les ruines, les murs, les tranchés peuvent être considérés comme abris denses ; les taillis, les haies, les barricades comme abris légers.

### Cas des explosions

Les modificateurs pour abri dense ne s'appliquent pas si le point d'impact est placé dans la zone de couvert dense occupée par la cible. En revanche, il s'applique si le point d'impact est placé dans une zone de couvert dense et si la cible est à l'extérieur.

## Corps-à-corps

En séquence de corps-à-corps, le joueur résout les combats des éléments parvenus au contact d'adversaires, dans l'ordre de son choix. Tout élément ne peut résoudre qu'un seul corps à corps par phase d'action.

Chaque joueur jette un dé selon l'arme employée :

A mains nues.....	1d4
Crosse.....	1d8 (1d6 si à couvert dense)
Poignard.....	1d8
Sabre.....	1d10
Baïonnette, lance.....	1d12 (1d8 si à couvert dense)
Pistolet.....	1d10*

\* seule cette arme à feu est prise en compte pour le corps-à-corps.

### Modificateurs (cumulatifs)

+1 pour l'assaillant

+1 par ami en soutien\* (2 maximum) contigu à l'élément attaqué

+2 si régulier

-1 si irrégulier

-1 si stoppé

-2 si feu défensif

\* ne s'applique pas obligatoirement. Si le joueur choisit d'en bénéficier, toutes ses figurines impliquées dans le combat sont éliminées en cas d'échec. Une figurine ne peut pas compter en soutien si elle est stoppée, clouée au sol, ou elle-même au contact avec un autre adversaire.

### Résultat

L'élément qui obtient le score le plus élevé élimine son ou ses adversaires immédiatement. En cas d'égalité, le combat continue le tour suivant.

## **Moral**

Pour chaque figurine éliminée en cours de partie, le joueur doit immédiatement effectuer un test de moral analogue à un ralliement pour tout élément situé dans les 5cm ou moins du soldat éliminé. En cas d'échec, l'élément devient stoppé (marqueur jaune), ou cloué au sol (marqueur vert) s'il était déjà stoppé. L'élément sera éliminé s'il avait déjà un marqueur vert.